

## 98-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資訊

|           |                |            |                |
|-----------|----------------|------------|----------------|
| 課程名稱      | 電腦繪圖(二)        | 科目序號 / 代號  | 1340 / IDV2014 |
| 開課系所      | 工業設計學系         | 學制 / 班級    | 四技部2年1班        |
| 任課教師      | 吳志南            | 專兼任別       | 兼任             |
| 必選修 / 學分數 | 選修 / 2         | 畢業班 / 非畢業班 | 非畢業班           |
| 上課時段 / 地點 | (三)9AB / G302A | 授課語言別      | 中文             |

### 課程簡介

專為初次接觸想學習工業設計軟體的課程設計，利用Rhino繪製3D模型物件，訓練學生具備將創意迅速實現的能力，並以實際產品為範例，以課堂示範與實作練習交叉運作，建立學生之實體模型處理技術 強化造形設計之模擬與表現能力。

A.大葉大學工業設計學系教育目標：

- 1.培養學生結合美學、商學及工學的工業設計創新思維
- 2.解決人類（使用者）需求產品（Tangible Product）與服務（Intangible product）的設計專業問題。

B.大葉大學工業設計學系培育之核心能力：

- 1.使用者導向的創新思維
- 2.掌握科技工程的能力
- 3.生活文化、感性的造形能力
- 4.跨領域溝通與整合的能力

C.大葉大學工業設計學系課程特色：

- 1.培養正確的工業設計思維
- 2.培養分析、歸納與創新設計能力
- 3.提倡人為本的設計理念
- 4.培養完整設計視覺化表達與溝通能力
- 5.造形語意、造形創意與審美觀的養成
- 6.培養學生融合理論與實際、手腦並用
- 7.產學合作、學以致用

課程目標：

- 1.培養學生對工業設計認識與興趣(A1、C5)
- 2.增進學生解決消費者需求與服務能力(A2)
- 3.藉由案例操作，提供學生練習、分析歸納與創新設計能力(C2)
- 4.透過專案實務設計，提升學生表達及溝通協調能力(A3、C4)

### 課程大綱

利用Rhino繪製3D模型物件，訓練學生具備將創意迅速實現的能力，並以實際產品為範例，以課堂示範與實作練習交叉運作，建立學生之實體模型處理能力。

- 1 功能介紹
- 2 基本操作介面

- 3 繪製平面物件
- 4 繪製平面物件
- 5 建構模型的方法
- 6 建構模型的方法
- 7 編輯物件 - - 1
- 8 編輯物件 - - 1
- 9 編輯物件 - - 2
- 10 編輯物件 - - 2
- 11 自由曲面模型
- 12 自由曲面模型
- 13 實體模型1
- 14 實體模型2
- 15 繪製曲面
- 16 繪製曲面
- 17 模型的輸入與輸出

## 基本能力或先修課程

基本圖學

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

美學知識與涵養

使用者導向之創新

跨領域創新整合

## 成績稽核

### 教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書名 | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|----|----|----|-----|-----|
|----|----|----|-----|-----|

無參考教科書

### 參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書名 | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|----|----|----|-----|-----|
|----|----|----|-----|-----|

無參考教材及專業期刊導讀

| 上課進度 |          | 分配時數(%) |    |    |    |    |
|------|----------|---------|----|----|----|----|
| 週次   | 教學內容     | 講授      | 示範 | 習作 | 實驗 | 其他 |
| 1    | 功能介紹     | 50      | 50 |    |    |    |
| 2    | 基本操作介面   | 50      | 50 |    |    |    |
| 3    | 繪製平面物件   | 50      | 50 |    |    |    |
| 4    | 繪製平面物件   | 50      | 50 |    |    |    |
| 5    | 建構模型的方法  | 50      | 50 |    |    |    |
| 6    | 建構模型的方法  | 50      | 50 |    |    |    |
| 7    | 編輯物件--1  | 50      | 50 |    |    |    |
| 8    | 編輯物件--1  | 50      | 50 |    |    |    |
| 9    | 編輯物件--2  | 50      | 50 |    |    |    |
| 10   | 編輯物件--2  | 50      | 50 |    |    |    |
| 11   | 自由曲面模型   | 50      | 50 |    |    |    |
| 12   | 自由曲面模型   | 50      | 50 |    |    |    |
| 13   | 實體模型1    | 50      | 50 |    |    |    |
| 14   | 實體模型2    | 50      | 50 |    |    |    |
| 15   | 繪製曲面     | 50      | 50 |    |    |    |
| 16   | 繪製曲面     | 50      | 50 |    |    |    |
| 17   | 模型的輸入與輸出 | 50      | 50 |    |    |    |
| 18   | -1       | 50      | 50 |    |    |    |